

REGULAMIN KONKURSU

„Lokalne Innowacje – wolontariat ITforSHE”

organizowanego przez Fundację Edukacyjną „Perspektywy”

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki uczestnictwa w konkursie „Lokalne Innowacje – wolontariat ITforSHE” (zwanym w dalszej części „Konkursem”) oraz tryb przeprowadzania Konkursu.
2. Organizatorem Konkursu jest Fundacja Edukacyjna „Perspektywy” z siedzibą w Warszawie przy ul. Nowogrodzka 31, zwany dalej „Organizatorem”. Fundatorem nagród jest Fundacja Koalicja na Rzecz Polskich Innowacji z siedzibą w Warszawie, przy ul. Postępu 14, zwany dalej „Fundatorem”. „Uczestnikiem” jest dalej zwana każda osoba dokonująca zgłoszenia konkursowego oraz osoba objęta zgłoszeniem konkursowym.
3. Celem Konkursu jest szerzenie idei wolontariatu wśród studentem informatyki i kierunków pokrewnych oraz popularyzacja działań związanych z rozwojem kompetencji z zakresu programowania i wykorzystania nowych technologii przez dzieci w wieku szkolnym. Konkurs jest częścią programu „ITforSHE”.
4. Konkurs jest przeprowadzany w terminie od 16 lipca 2018 r. do 14 października 2018 r. do godziny 23:59 (data zakończenia składania zgłoszeń).
5. Zespołami wolontariuszek, o których mowa w niniejszym Regulaminie, są zespoły dwóch osób, które wzięły udział w programie wolontariackim „ITforSHE” i w jego ramach realizowały projekt edukacyjny. Uczestnictwo w programie jest weryfikowane przez Organizatora.

§ 2 Przedmiot Konkursu

Przedmiotem Konkursu jest wyłonienie trzech zwycięskich zgłoszeń składających się z:

- a. opisu działań w ramach programu wolontariackiego „ITforSHE” oraz
- b. opisu propozycji dalszych aktywności z zakresu programowania i wykorzystania nowych technologii przez dzieci w wieku szkolnym w instytucji, w której wolontariat był realizowany oraz
- c. materiałów fotograficznych lub, oraz wideo relacji z wolontariatu.

§ 3 Warunki uczestnictwa i przebieg Konkursu

1. Konkurs ma charakter zamknięty i skierowany jest do uczestniczek programu wolontariackiego „ITforSHE”.
2. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
3. Konkurs składa się z etapu preselekcji zgłoszeń oraz właściwej oceny merytorycznej i programowej.
4. Zgłoszenia udziału do Konkursu może dokonać wyłącznie zespół dwóch wolontariuszek programu wolontariackiego „ITforSHE”, przy czym zastrzega się, że jeden projekt może zostać zgłoszony wyłącznie przez jeden zespół. Technicznie zgłoszenie jest dokonane przez jedną wolontariuszkę z zespołu. W przypadku większej ilości zgłoszeń dotyczących tego samego projektu, pierwszeństwo w ocenie ma zgłoszenie, które zostało wysłane jako wcześniejsze.
5. Zgłoszenie, o którym mowa w § 3. ust. 4 stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu. W zgłoszeniu obligatoryjnymi elementami jest określenie wolontariuszek, których zgłoszenie dotyczy, opis działań podejmowanych w ramach wolontariatu programu wolontariackiego „ITforSHE” oraz określenie możliwości kontynuacji projektu. Przy opisie instytucji, przy której realizowany był projekt, niezbędne jest określenie danych instytucji, tj. dokładny adres pocztowy instytucji oraz imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej z ramienia instytucji za realizację projektu.
6. Zgłoszenie do Konkursu należy przesłać za pomocą formularza rejestracyjnego podanego przez Organizatora na stronie <http://www.itforshe.pl> na adres email:

konkurs.itforshe@gmail.com do 14 października 2018 r. do godziny 23:59 (data zakończenia składania zgłoszeń).

7. Przesyłając zgłoszenie Zgłaszający akceptuje regulamin Konkursu.

§ 4 Komisja Konkursowa

1. W celu zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu oraz wyłonienia jego laureatów Organizator powoła Komisję Preselekcyjną oraz Komisję Konkursową.
2. W skład Komisji Preselekcyjnej, dokonującej wstępnej oceny zgłoszeń, wchodzi Dagmara Krzesińska – Prezes Fundacji Koalicji na rzecz Polskich Innowacji, Wiktor Wojciechowski – koordynator projektu „ITforSHE” z ramienia Fundacji Koalicji na Rzecz Polskich Innowacji, dwóch przedstawicieli Fundacji Edukacyjnej Perspektywy oraz Joanna Niemiec z Fundacji Projektor.
3. Komisja Konkursowa składa się z przedstawicieli Fundacji Edukacyjnej Perspektywy, przedstawicieli Fundacji Koalicji na Rzecz Polskich Innowacji oraz Joanny Niemiec z Fundacji Projektor.
4. Komisja Konkursowa wybiera spośród swoich członków przewodniczącego i sekretarza.
5. Przewodniczący kieruje pracą Komisji Konkursowej, ustala miejsce i terminy obrad oraz harmonogram prac.
6. Sekretarz Komisji Konkursowej odpowiada za stronę organizacyjną obrad, w tym za obsługę dokumentacyjną.
7. Komisja Konkursowa obraduje na posiedzeniach zamkniętych.
8. Komisja Konkursowa podejmuje uchwały zwykłą większością głosów, w obecności co najmniej połowy jej składu.
9. Uchwała Komisji Konkursowej jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

10. Komisja Konkursowa wyłania spośród wszystkich zgłoszeń trzy zwycięskie projekty (zespół wolontariuszek oraz instytucję, w której odbywał się zwycięski projekt).
11. Przy ocenie opisów Komisja Konkursowa bierze pod uwagę następujące kryteria:
 - a) zgodność z tematyką Konkursu;
 - b) skalę działań podejmowanych przez Wolontariuszki;
 - c) widoczne i realne efekty pracy i działań podejmowanych przez Wolontariuszki;
 - d) ciekawy sposób ujęcia tematu;
 - e) innowacyjność podejmowanych rozwiązań;
12. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi podczas eventu zorganizowanego przez Fundatora. Informacje nt. gali finałowej, laureaci otrzymają od organizatora eventu – Fundacji Koalicji na rzecz Polskich Innowacji, - telefonicznie oraz za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w formularzu rejestracyjnym.
13. Fundator zobowiązuje się do pokrycia kosztów dojazdu, noclegu i uczestnictwa na gali finałowej dla zwycięskich zespołów wolontariuszek. Zwrot kosztów odbywać się będzie na podstawie przedłożonych Organizatorowi dokumentów poniesienia uzasadnionych kosztów podróży z miejsca zamieszkania i z powrotem.
14. Fundator zobowiązuje się do pokrycia kosztów dojazdu, noclegu i uczestnictwa na gali finałowej dla nauczyciela oraz do 3 dzieci ze zwycięskiej placówki.
15. W pracach Komisji Konkursowej nie mogą brać udziału członkowie rodzin osób, biorących udział w Konkursie.

§ 5 Nagrody w Konkursie

1. Nagrody w Konkursie zostaną przyznane trzem zwycięskim projektom w następujący sposób:
 - a. Zespół dwóch wolontariuszek zwycięskiego projektu otrzyma nagrody rzeczowe o łącznej wartości 1000,00 PLN.

- b. Instytucja, w której był realizowany zwycięski projekt otrzyma nagrody rzeczowe umożliwiające kontynuację działań edukacyjnych o łącznej wartości 3000,00 PLN.

2. Nagrody przyznawane są przez Fundatora na gali finałowej w trakcie konferencji „Innowacyjna Europa 2018”. W przypadku braku możliwości osobistego uczestnictwa zwycięzców Konkursu w gali finałowej, będzie możliwość wskazania osoby, która w imieniu Wolontariuszki lub Instytucji, w której był realizowany projekt, odbierze nagrodę lub wyboru możliwości przekazania nagrody drogą korespondencyjną.

3. Nie jest możliwe odstąpienie prawa do nagrody osobom trzecim. W przypadku nagrody dla instytucji, o której mowa w § 5 ust. 1 b. nie jest możliwe wypłacenie równowartości nagrody. Rezygnacja z części nagrody jest równoznaczna z rezygnacją z całości nagrody.

4. Od łącznej wartości nagrody rzeczowej Organizator pobiera kwotę podatku w wysokości 10% jej wartości na poczet należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od nagrody w Konkursie, stosownie do art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 r. (tekst jednolity Dz.U. z 2000 r., Nr 14, poz. 176 ze zmianami) i odprowadzi kwotę podatku do właściwego urzędu skarbowego. Nagrody w Konkursie wydane zostaną zgodnie z obowiązującymi przepisami podatkowymi. Zwycięzcy są zobowiązani do podania danych niezbędnych do uregulowania podatku dochodowego najpóźniej w momencie odbioru nagrody.

§ 6 Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
2. Dane osobowe Uczestników Konkursu oraz dane instytucji i osoby kontaktowej z instytucji są przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu, w tym wyłonienia zwycięzców Konkursu, wydania nagród oraz rozliczenia należnego zryczałtowanego podatku dochodowego. Podając swoje dane osobowe na potrzeby Konkursu, Uczestnik wyraża zgodę na ich przetwarzanie. Administratorem danych

osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator. Podanie danych osobowych jest dobrowolne. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych oraz ich poprawiania.

3. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników Konkursu przez Organizatora będzie obejmowało następujące dane:

- a) imię i nazwisko;
- b) adres e-mail;
- c) adres wysyłki: Ulica, Nr domu, Nr mieszkania, Kod pocztowy, Miasto;
- d) numer telefonu kontaktowego.

4. Dokonanie zgłoszenia jest równoznaczne z udzieleniem zgody na prawa do korzystania z majątkowych praw autorskich do treści zgłoszeń, zwanej dalej „Licencją”. Licencja obejmuje wszystkie pola eksploatacji określone w art. 50 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Licencja ma charakter niewyłączny, nie jest ograniczona w czasie ani co do terytorium. Organizator może udzielić sublicencji dowolnym podmiotom. Udzielający Licencji zobowiązany jest jej nie wypowiadać przez okres pierwszych pięciu lat jej obowiązywania.

- a) Organizator jest uprawniony do wykorzystania treści zgłoszeń do przeprowadzenia Konkursu oraz dla własnych celów reklamowych i promocyjnych.
- b) Uczestnik wyraża zgodę i upoważnia Organizatora do wykonywania praw zależnych do treści zgłoszeń i rozporządzania tymi prawami.
- c) Organizator jest uprawniony do wykorzystania treści zgłoszeń we wszelkich formach komunikacji, promocji lub reklamy, w szczególności w charakterze materiału reklamowego lub promocyjnego, w charakterze elementu materiałów reklamowych lub promocyjnych, takich jak ogłoszenia prasowe, reklamy zewnętrzne, filmy reklamowe, reklamy radiowe, materiały POS, rozpowszechnianie w sieci Internet.

5. Organizator udziela sublicencji Fundatorowi w zakresie korzystania z danych osobowych określonych w § 6 ust. 2 Regulaminu oraz korzystania z praw autorskich określonych w § 6 ust. 4.

6. Organizator Konkursu może wprowadzać zmiany w Regulaminie, nie naruszając ogólnych zasad Konkursu.
7. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za odwołanie Konkursu bądź zmiany w harmonogramie jego przeprowadzenia, które wynikły z przyczyn od niego niezależnych.
8. Sprawy dotyczące Konkursu, nieuregulowane w Regulaminie, są rozstrzygane przez Organizatora.
9. Wszystkie dokumenty, informacje oraz zmiany dotyczące Konkursu będą publikowane na grupie facebookowej programu wolontariackiego "ITforSHE".
10. Dodatkowych informacji o przebiegu Konkursu udziela: Fundacja Edukacyjna „Perspektywy” z siedzibą w Warszawie, ul. Nowogrodzka 31, 00-511

Załączniki:

Załącznik nr 1 – wzór formularza zgłoszeniowego

Poniżej 3 zadania konkursowe. Na drugiej stronie znajduje się formularz, który należy wypełnić. Na zgłoszenia czekamy do **14.10.2018 r. do godziny 23:59**. Zgłoszenia należy wysłać na adres **konkurs.itforshe@gmail.com**

1) Opiszcie, jak wyglądały wasze warsztaty? Jakie tematy poruszałyście? Jakie zadania rozwiązywali uczestnicy? **Co udało wam się osiągnąć?**

2) Jaki kierunek działań edukacyjnych mogłaby dalej prowadzić placówka, którą wspierałyście? Uwzględnijcie możliwość zakupu sprzętu umożliwiającego takie działania zgodnie z dalszą instrukcją. Mając do dyspozycji 3 tys. złotych brutto, stwórzcie plan na zakup sprzętu makerowego lub programistycznego do placówki, w której odbywałyście wolontariat. **Uwzględnijcie specyfikę placówki.** Sprzęt powinien być pewną kontynuacją waszego projektu. **Uzasadnijcie swój wybór.**

Plan powinien się składać z: rodzaj sprzętu (typ, nazwa), ilość sztuk, cena z podlinkowanym sklepem.

3) Prześlijcie link do foto/wideo relacji z wolontariatu.

Dane zgłoszeniowe:

Uczestniczka 1

Imię i nazwisko:

Adres zamieszkania:

Telefon kontaktowy:

Email:

Uczestniczka 2

Imię i nazwisko:

Adres zamieszkania:

Telefon kontaktowy:

Email:

Dane placówki, w której odbywałyście wolontariat (w razie wątpliwości informacji udzieli wam Joanna Niemiec):

Nazwa placówki:

Adres:

Osoba kontaktowa z placówki:

Telefon do osoby kontaktowej: